

# **APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN ONLINE**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Informatika Fakultas  
Komunikasi dan Informatika

Oleh :

**RADITYO YUDHISTIRA**  
L200080100

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN ONLINE**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**RADITYA YUDHISTIRA**

L200080100

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.**

NIK. 970

## HALAMAN PENGESAHAN

### APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN ONLINE

Oleh :

**RADITYO YUDHISTIRA**

L200080100

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Sabtu 13 Mei 2017  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Heru Supriyono S.T M.T. Ph.D (.....)  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Hernawan Sulistianto S.T. M.T (.....)  
(Anggota II Dewan Penguji)
3. Dr Ir. Bana Handaga M.T (.....)  
(Anggota II Dewan Penguji)

Publikasi Ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal .....


Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Komunikasi dan Informatika



**Dr. Nurgiatna S.T M.Sc.**  
NIK. 881

Ketua Program Studi,  
Informatika



**Heru Supriyono, S.T., M.T., Ph.D.**  
NIK. 970

## **PERNYATAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Oktober 2017

Penulis



**RADITYO YUDHISTIRA**  
L200080100



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**294/A.3-IL.3/INF-FKI/IX/2017**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Raditya Yudhistira  
NIM : L200080100  
Judul : APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN  
ONLINE  
Program Studi : Informatika  
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 13 September 2017

Biro Skripsi Informatika

**Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.**





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

Turnitin - Google Chrome

Secure | [https://ev.turnitin.com/app/calls/wh/usi/To=8404629540s+1&un=10075500500&lang=en\\_us](https://ev.turnitin.com/app/calls/wh/usi/To=8404629540s+1&un=10075500500&lang=en_us)

aplikasi android untuk memaksimalkan iklan online

52 of 59

Match Overview

26%

26

1 eprints.ums.ac.id 15% >

2 publikasi@ums.ac.id 3% >

3 journal.unnes.ac.id 3% >

4 media.neliti.com 1% >

5 eprints.binaadama.ac.id 1% >

6 bagus@okologspot.com 1% >

7 journals.telkomuniversi... <1% >

**APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN ONLINE**

**Abstrak**

Saat ini alat-alat telekomunikasi telah berkembang dengan pesat. Salah satu diantara alat telekomunikasi tersebut yaitu alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah sistem operasi untuk telepon genggam berdasar Linux. Android dijalankan oleh perusahaan Google dengan perusahaan lain yang tergabung ke dalam kelompok Open Handset Alliance. Android memberikan platform terbuka untuk pengembang guna menciptakan aplikasi menurut mereka sendiri yang dapat digunakan diberbagai perangkat telepon genggam.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat masif maka peluang mencari penghasilan dari media online pun juga semakin banyak, salah satunya adalah memonetisasi aplikasi android dengan AdMob, sebuah platform terbesar di dunia.

Media mobile yang dimiliki oleh perusahaan Google.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat aplikasi yang berbasis android yang dapat menampilkan iklan online dengan cara memaksimalkan suatu domain yang kita punya.

Hasil dari penelitian ini adalah iklan online yang ditampilkan aplikasi android berjalan lancar dan untuk pengoperasiannya dibutuhkan koneksi internet.

Kata Kunci: Android, AdMob, Iklan, Domain

Word Count: 2193

10:02 AM  
9/14/2017

## APLIKASI ANDROID UNTUK MEMAKSIMALKAN IKLAN ONLINE

### Abstrak

Saat ini alat-alat telekomunikasi telah berkembang dengan pesat, salah satu alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat Mobile yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat *mobile*.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat masif maka peluang mencari penghasilan dari media online pun juga semakin banyak, salah satunya adalah memonetisasi aplikasi android dengan AdMob, sebuah *platform* terbesar di dunia iklan *mobile* yang dimiliki oleh perusahaan Google.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan suatu aplikasi android yang dapat menampilkan iklan *online* dengan cara memaksimalkan suatu *domain* yang kita punya.

Hasil dari penelitian ini adalah iklan *online* yang ditampilkan aplikasi android berjalan lancar dan untuk pengoperasiannya dibutuhkan koneksi *internet*.

Kata Kunci: Android, AdMob, Iklan, Domain

### Abstract

This time telecommunications devices has grown rapidly, one telecommunication device very rapid development at this time is a telecommunications device based on Android. Android is an operating system for mobile devices based on Linux, developed by Google and the other companies that are members of the Open Handset Alliance. Android provides an open platform for developers to create their own applications that can be used by a variety of mobile devices.

With the massive technological development the chances of making a living off of online media was also more and more, one of which is the android application monetize with AdMob, a world platform for mobile advertising company owned by Google.

The main objective of this research is to create an android application that can display online advertisements by maximizing a domain that we have.

The results of this study are online ads shown by Android applications run smoothly and internet connections are necessary for its operation.

Keywords: Android, AdMob, Iklan, Domain

## 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini dengan kemajuan perkembangan teknologi, maka peluang untuk mendapatkan penghasilan melalui media *internet* juga semakin besar dengan menggunakan media internet mendapatkan penghasilan juga semakin mudah. Dengan menggunakan *aplikasi* berbasis android yang diintegrasikan dengan iklan dari penyedia iklan *online* maka dapat menghasilkan pemasukan dari setiap pengguna yang mengklik iklan tersebut.

Berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan bertambahnya pengguna *internet* secara otomatis juga memperbesar peluang untuk mendapatkan penghasilan dari dunia *internet*, salah satunya adalah melakukan monetisasi pada aplikasi android dengan menggunakan AdMob, suatu penyedia layanan iklan online yang dimiliki oleh Google.

Dengan cara membuat aplikasi android yang terintegrasi dengan situs web sebagai server dari aplikasi android tersebut maka hal tersebut akan sangat mempermudah para pembangun aplikasi untuk membuat banyak aplikasi lainnya. Memanfaatkan *subdomain* dari *domain* utama sebagai *server* dari aplikasi android dan menggunakan Android Studio untuk membuat aplikasinya dan membuat situs web dari *web hosting*. Dalam penggunaan aplikasi ini nanti dibutuhkan koneksi internet dikarenakan konten dari aplikasi yang berada di *server*.

Menurut Supriyono dkk (2014), Pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart mobile phone* atau lebih dikenal dengan istilah smart phone. Sejauh yang peneliti ketahui, Pengembangan aplikasi pembelajaran ilmu Hadis untuk sistem operasi Android belum pernah dilaporkan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan pembuatan aplikasi yang mampu membantu dalam mempelajari pengertian tentang ilmu Hadis dan dapat dilakukan melalui media mobile yang berbasis Android baik yang berupa smart phone maupun komputer tablet. Aplikasi yang dibuat akan diujikan pada berbagai jenis dan merk perangkat yang menggunakan sistem operasi Android untuk diketahui keandalannya.

Safaat (2012), memaparkan bahwa android adalah salah satu *platform* sistem operasi yang digemari masyarakat karena sifatnya yang open source sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan pengembangan. *Android* merupakan



generasi baru *platform mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Menurut Puspita dkk (2015), Aplikasi Mobile Hijab Berbasis *Android Hybrid* ini menampilkan informasi tentang gaya fashion berhijab, tutorial hijab dan artikel-artikel yang membahas masalah yg sering dialami oleh berbagai kalangan. Aplikasi ini dapat di akses secara *offline* maupun *online*. Tujuan dari penulisan ini adalah membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang akan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya masyarakat muslimah tentang gaya fashion berhijab dan panduan memakai hijab dengan cara sederhana namun tetap terlihat stylish dan tetap memenuhi syar'i dalam islam. Metode penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dan informasi dari buku, majalah, dan internet yang dapat menunjang pembuatan aplikasi *Mobile Hybrid* ini. Pembuatan aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan menggunakan peralatan penunjang pembangunan perangkat lunak seperti Eclipse, Android SDK dan Phonegap, aplikasi ini tidak murni berbasis HTML / *Javascript*, juga tidak murni berbasis *Native Programming Language* maka selanjutnya aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam ponsel pintar atau *smartphone*.

Septiawan (2012), memaparkan bagaimana cara dan langkah yang dilakukan dalam merancang serta membuat aplikasi berbasis *android* tentang pengenalan dan pembelajaran Al Qur'an khususnya ilmu *tajwid* yang mencakup materi hukum *nun sukun/ tanwin, idgham, lam ta'rif, waqaf, mad, qalqalah, mim sukun, nun* dan *mim tasjid* yang menarik sehingga mudah dimengerti dan dipelajari. Penulis juga merancang soal latihan sebagai evaluasi.

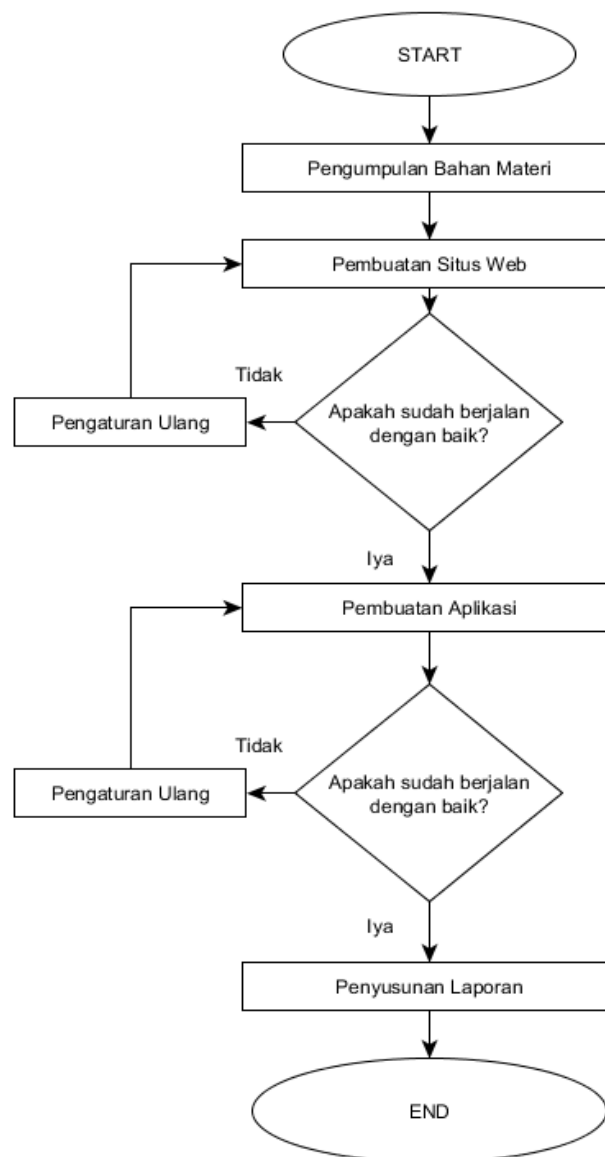
Menurut sujatno & indri (2012), Dewasa ini dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat khususnya yaitu perkembangan dunia *internet*, telah mengubah kegemaran orang untuk berbelanja secara *online e-commerce*. Akan tetapi, kebanyakan *e-commerce* hanya menjual barang milik toko *online* sendiri. Berdasarkan fakta ini, maka penelitian ini berupaya untuk membuat sistem *e-commerce* dalam bidang musik untuk penjualan album *Compact Disk* (CD) dan tiket konser, dimana produk tersebut berasal dari perusahaan rekaman dan promotor konser.

Menurut Himawan, E-Commerce merupakan salah satu kegiatan transaksi bisnis baik barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan jaringan internet CV Selaras Batik menyadari bahwa peranan media website dapat digunakan untuk meningkatkan omset penjualan dan juga sebagai media sarana dalam memasarkan produk batik yang mereka miliki untuk menjangkau pasar yang lebih luas

lagi serta dapat meminimalkan biaya-biaya operasional seperti biaya iklan dan juga biaya sewa toko secara fisik

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat aplikasi dapat dilihat dalam diagram alur yang terdapat pada gambar 1



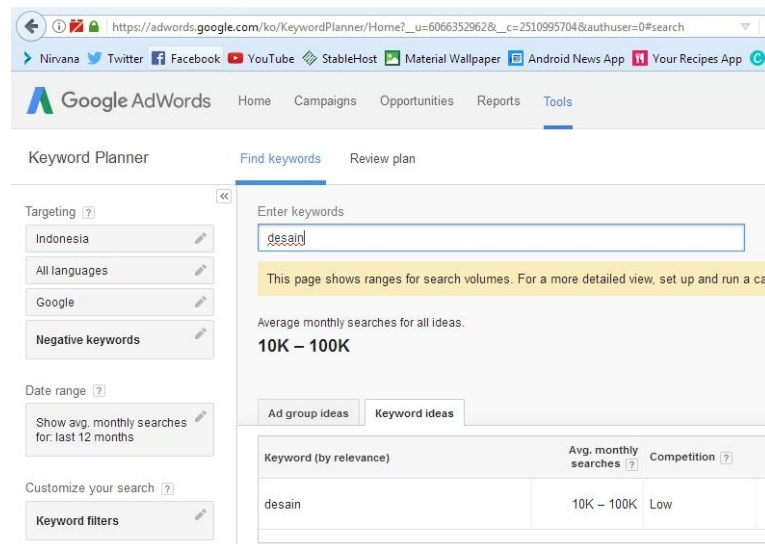
Gambar 1. Diagram alur pembuatan aplikasi

Kebutuhan Perangkat

- 1 Komputer Sistem Operasi Windows 7
- Web Hosting*

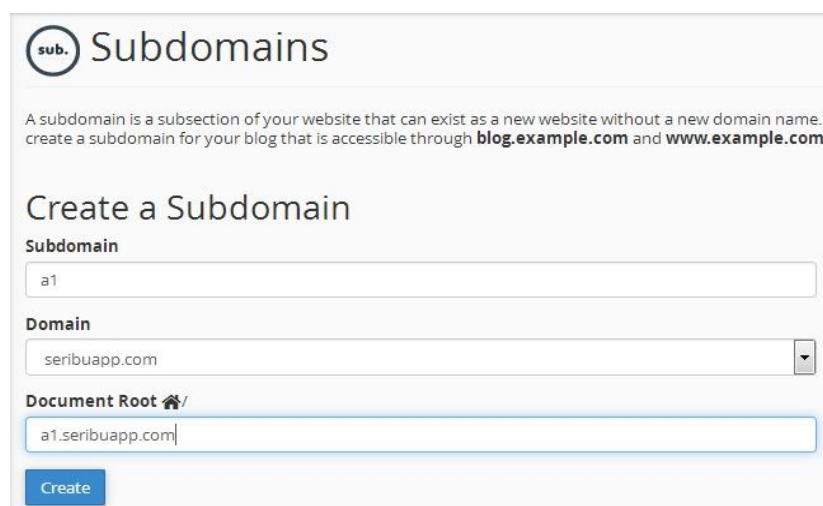
- c. Android Studio
- d. Genymotion
- e. Akun AdMob

Tahap pertama dalam pembuatan aplikasi adalah pengumpulan bahan materi, langkah awal dari pengumpulan bahan materi adalah melakukan riset *keyword* dengan menggunakan *google keyword planner* untuk menentukan aplikasi apa yang akan dibuat sesuai dengan banyaknya yang dicari pengguna *internet*. Riset *keyword* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Riset Keyword menggunakan google keyword planner

Langkah kedua pembuatan aplikasi dimulai dengan pembuatan situs web yang nantinya akan di integrasikan ke aplikasi android sebagai server. Langkah pertama dimulai dengan pembuatan *subdomain* dari *Domain* utama yang akan digunakan sebagai server dari aplikasi. Pembuatan *Subdomains* dapat dilihat pada gambar 2.



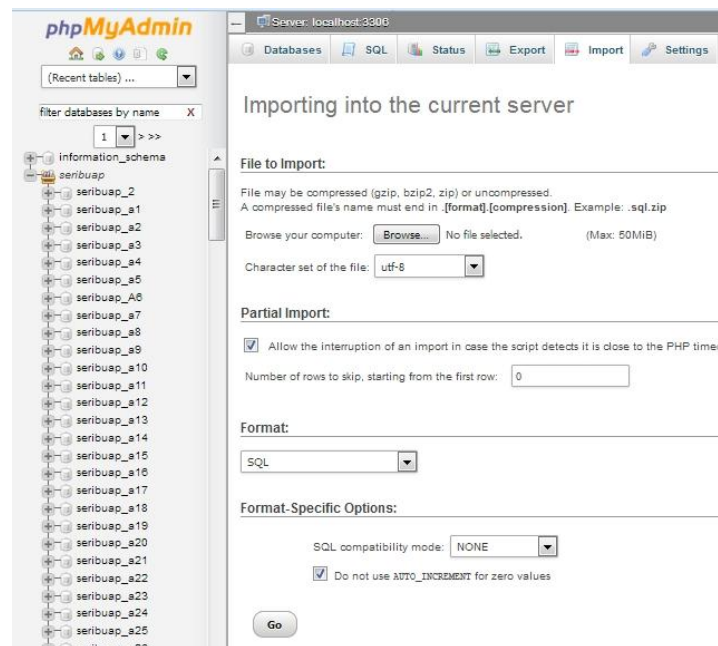
Gambar 2. Proses Pembuatan *Subdomain*

Langkah ketiga adalah membuat *database* untuk situs web yang akan digunakan sebagai *server*, dengan cara masuk ke menu *cPanel* dari *webhosting* dan menggunakan *MySQL Database Wizard*. Proses pembuatan *database* dapat dilihat pada gambar 3.



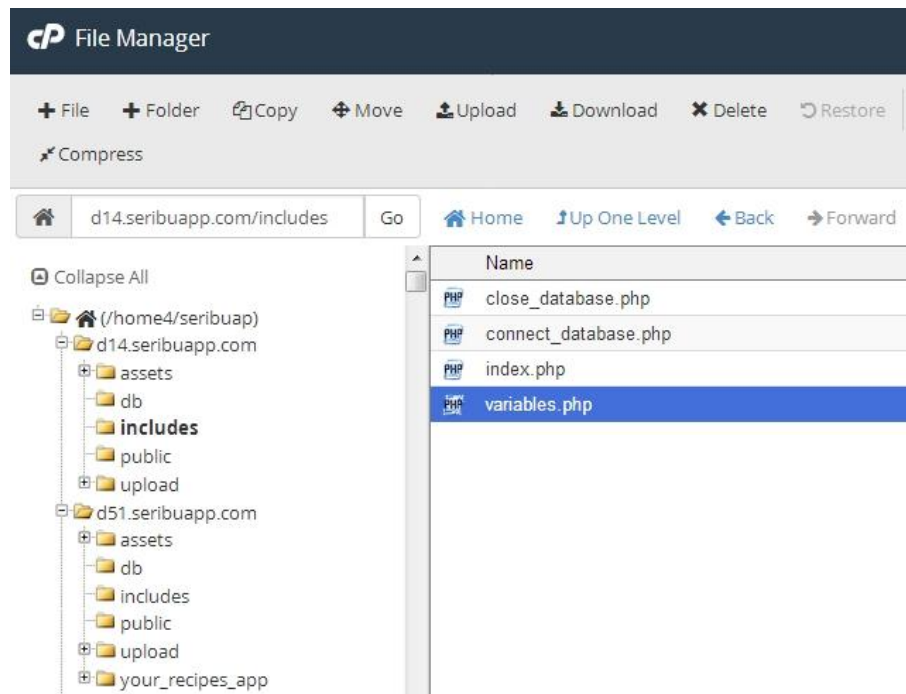
Gambar 3. Pembuatan *Database*

Langkah Keempat adalah memasukan skrip *Hypertext Preprocessor* ( *PHP* ) kedalam *database* dengan menggunakan *phpMyAdmin* yang sudah tersedia di menu *cPanel* dari *webhosting*. Proses memasukan skrip *PHP* kedalam *database* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Memasukan Skrip *PHP* kedalam *Database*

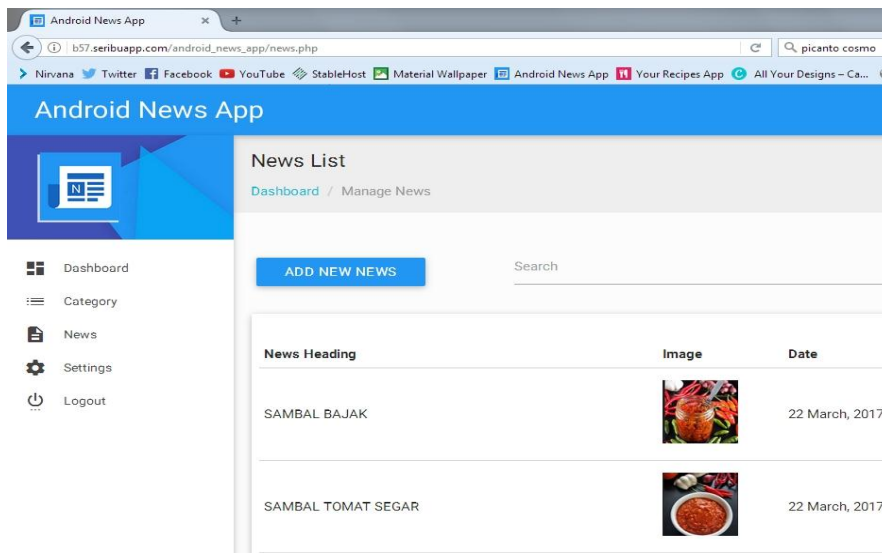
Langkah Kelima adalah menggabungkan *database* ke *subdomain* supaya situs webnya bisa dijalankan. Dari menu *cPanel* masuk ke menu *File Manager* lalu masukan data data yang diperlukan untuk membuat web kita yang nantinya akan kita sambungkan ke aplikasi android. Setelah data yang perlukan sudah dimasukan, hubungkan *database* ke *subdomain* dengan cara mencocokkan data dari *variables.php* antara *database* dengan *subdomain*. Proses pengintegrasian database dengan *subdomain* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Memasukan *Database* ke *subdomain*

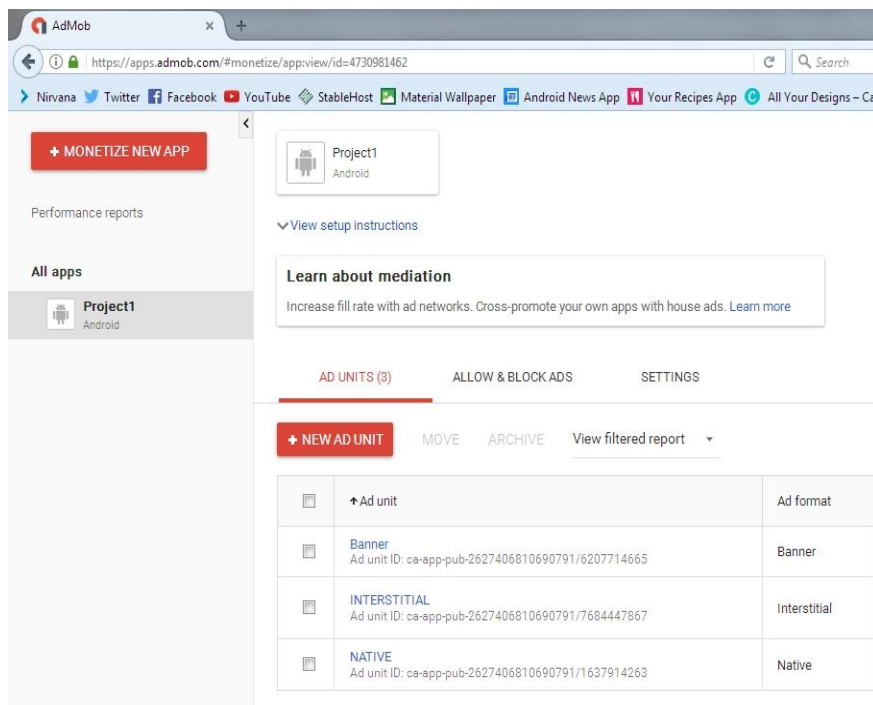
Setelah terhubung antara *database* dengan *subdomain* maka situs web sudah siap dipakai dan bisa dijadikan sebagai *server* untuk aplikasi android dan bisa diisi konten untuk aplikasi android yang akan dibuat sesuai *keyword* yang sudah ditentukan sebelumnya. Situs web yang digunakan sebagai server untuk aplikasi android dapat dilihat pada gambar 6.





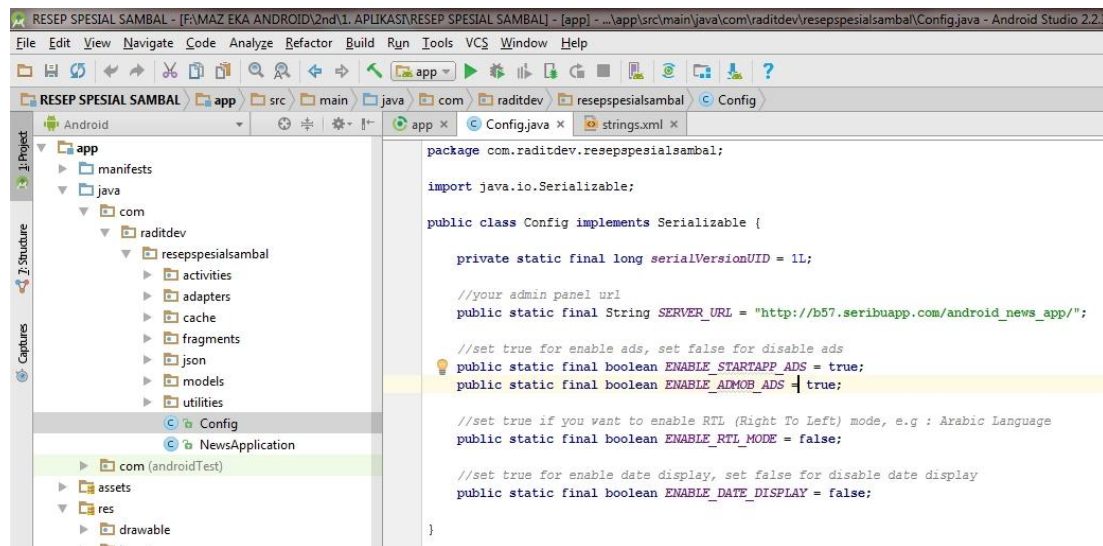
Gambar 6. Situs Web untuk *server* aplikasi android

Langkah Keenam setelah website selesai dibuat, dilanjutkan dengan mendaftar akun ke penyedia layanan iklan online yaitu AdMob. Proses pendaftaran akun AdMob bisa dilihat pada gambar 7.



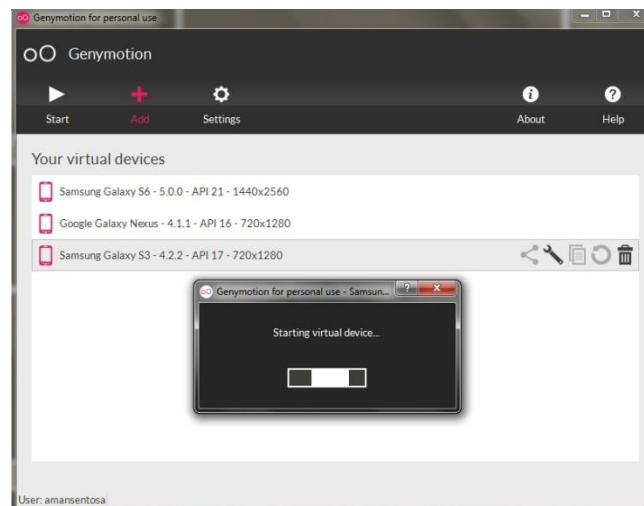
Gambar 7. Mendaftar AdMob

Langkah ketujuh setelah website dan Admob selesai dibuat, kemudian dilanjutkan dengan membuat aplikasi android menggunakan perangkat lunak *android studio* dan mengintegrasikan aplikasi ke website dan akun AdMob ke aplikasi. Proses pengintegrasian aplikasi ke situs web dan ke akun AdMob dapat dilihat pada gambar 8.



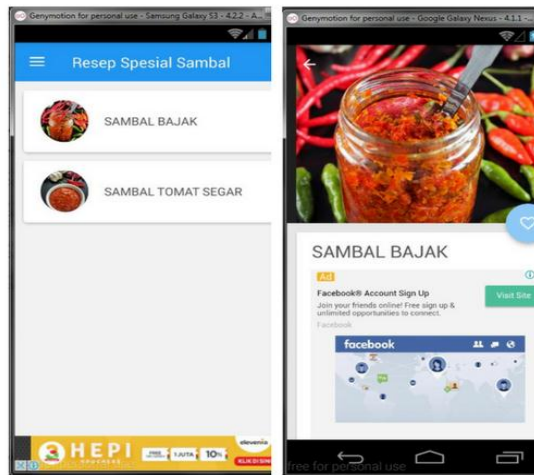
Gambar 8. Pengintegrasian Aplikasi ke situs web dan akun AdMob

Dengan menggunakan aplikasi *Genymotion* yang terhubung dengan perangkat lunak android studio sebagai emulator android untuk mengecek aplikasi yang sudah dibuat. Tampilan proses pengecekan aplikasi dengan menggunakan Genymotion dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Emulator Android

Setelah aplikasi android selesai dibuat tahap selanjutnya adalah pengecekan apakah aplikasi berjalan dengan lancar atau tidak dan apakah aplikasi sudah terintegrasi dengan situs web dan iklan berhasil ditampilkan. Tampilan aplikasi dan iklan *online* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Aplikasi dan iklan berjalan lancar

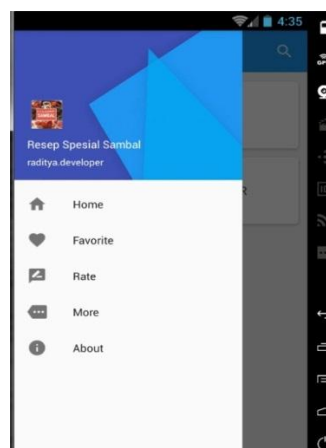
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah aplikasi android yang isi kontennya berasal dari situs web, yang dibuat dari subdomain sehingga dari satu domain saja bisa digunakan untuk membuat banyak server untuk banyak aplikasi sehingga satu akun AdMob bisa diintegrasikan ke banyak aplikasi android dengan mudah. Aplikasi ini dijalankan menggunakan perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet dalam penggunaannya.

#### 3.1 HASIL PENELITIAN

##### 3.1.1 Halaman Muka Aplikasi

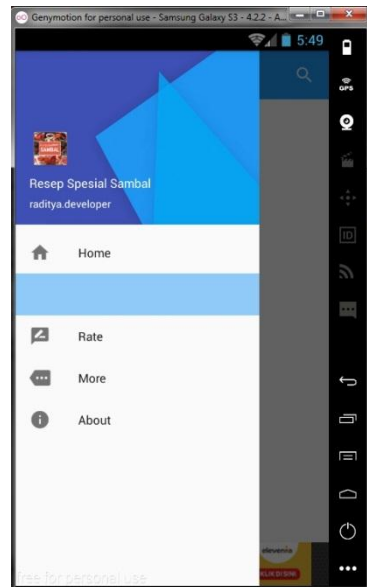
Merupakan halaman yang pertama kali dilihat ketika aplikasi dijalankan, pada halaman ini berisi konten dari aplikasi dan menu pilihan yang berisi menu *Home*, *Favourite*, *Rate*, *More*, *About*. Tampilan halaman muka aplikasi dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Muka Aplikasi

### 3.1.2 Menu *Home* di Aplikasi

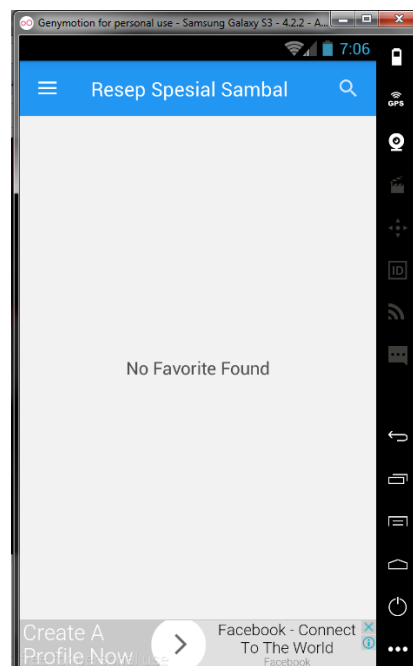
Menu untuk kembali ke halaman muka aplikasi yang isinya langsung ke daftar konten. Tampilan Menu home pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Menu Home Aplikasi

### 3.1.3 Menu *Favourite* di Aplikasi

Menu yang berfungsi untuk menandai konten mana yang disukai oleh pengguna aplikasi. Tampilan menu Favourite pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Menu Rate di Aplikasi

### 3.1.4 Menu *Rate* di Aplikasi

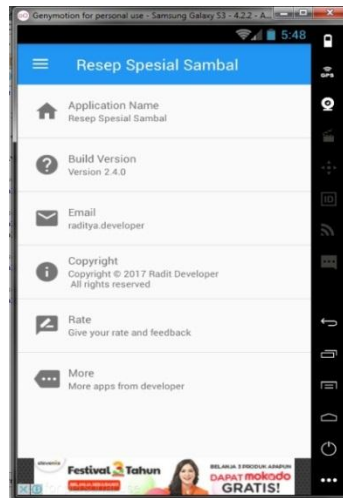
Menu yang berfungsi untuk memberi nilai aplikasi dari pembangun aplikasi di *playstore*

### 3.1.5 Menu More di Aplikasi

Menu yang berisi untuk membuka aplikasi apa saja yang di kembangkan oleh pembangun aplikasi.

### 3.1.6 Menu *About* di Aplikasi

Menu yang berisi informasi pembangun aplikasi. Tampilan dapat dilihat pada gambar 14.



tentang aplikasi dan menu *About* pada aplikasi

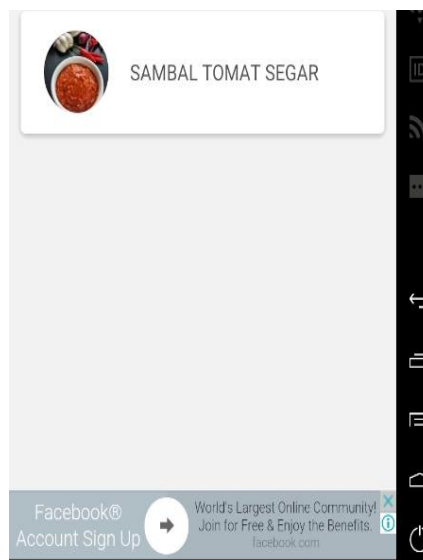
Gambar 14. Menu *About* di aplikasi

### 3.1.7 Tampilan Iklan Online

Terdapat tiga tampilan iklan yang ditayangkan oleh AdMob ketika pengguna mengoperasikan aplikasinya.

#### 3.1.7.1 *Banner*

*Banner* iklan adalah banner yang berisi iklan yang menutupi sebagian kecil dari aplikasi yang letaknya bisa dibawah atau diatas. Tampilan iklan *banner* dilihat pada gambar 15.

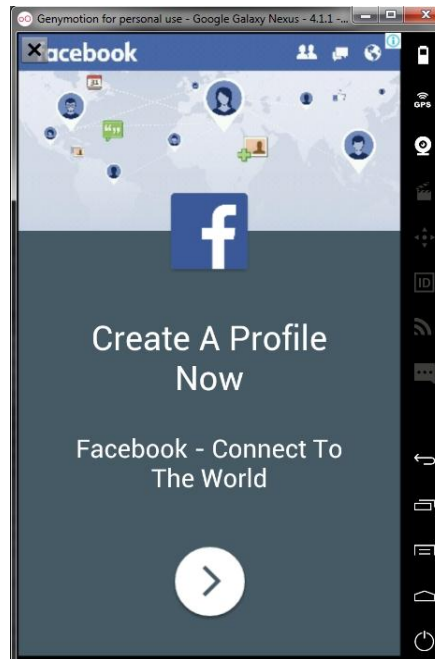


Gambar 15. Iklan *Banner*



### 3.1.7.2 *Interstitial*

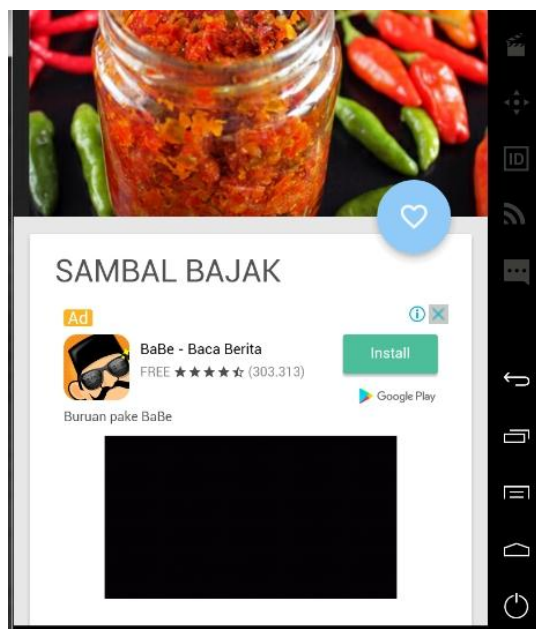
*Interstitial* iklan adalah iklan yang tampil ketika terjadi transisi dalam aplikasi. Tampilan iklan *interstitial* dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Iklan *Interstitial*

### 3.1.7.3 *Native*

Iklan *Native* adalah iklan yang ditampilkan di tengah isi konten dari aplikasi. Tampilan iklan *Native* dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Iklan *Native*

### 3.2 HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode internal *Black Box* apakah hasil sesuai atau tidak, adapun hasil akan ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1.

NO	INPUT	FUNGSI	OUTPUT	HASIL
1.	Klik Menu <i>Home</i>	Kembali ke halaman muka	Menampilkan halaman awal dari aplikasi ( <i>Home, Favourite, Rate, More, About</i> )	Baik
2.	Klik menu <i>Favourite</i>	Memilih halaman <i>favourite</i>	Menampilkan halaman favorit, yang berisi konten konten yang ditandai suka oleh pengguna	Baik
3.	Klik menu <i>Rate</i>	Memilih Halaman <i>Rate</i>	Menampilkan halaman <i>Rate dari Playstore</i> untuk memberi nilai aplikasi	Baik
4.	Klik menu <i>More</i>	Memilih menu <i>More</i>	Menampilkan aplikasi apa saja yang dikembangkan oleh pembangun aplikasi	Baik
5.	Klik menu <i>About</i>	Memilih menu <i>About</i>	Menampilkan Halaman keterangan tentang aplikasi dan pembangun aplikasi	Baik

## 4 PENUTUP

### 4.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut

- Dengan menggunakan *subdomain* dan mengintegrasikannya ke aplikasi android, maka satu domain saja dapat digunakan untuk membuat banyak server untuk banyak aplikasi android.
- Pengoperasian aplikasi ini membutuhkan koneksi internet karena konten dari aplikasi ini berasal dari situs web.

### 4.2 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

#### 4.2.1 Kelebihan

- Aplikasi dapat diperbarui kontennya tanpa harus memperbarui versinya.
- 1 domain dapat digunakan menjadi beberapa server untuk aplikasi.

#### 4.2.2 Kekurangan

- Penggunaan aplikasi harus terhubung dengan *internet*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Tri Septiawan, 2012, *Pengenalan dan Pembelajaran Cara Membaca Al Qur'an (Ilmu Tajwid) Berbasis Android*.
- Himawan, Asep Saefullah, S. S. (2014). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online ( E- Commerce ) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 53–64.
- Supriyono, Heru. Nur Saputra, Ardhiyatma. Sudarmilah, Endah. Darsono, Ruswa.(2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(2), 907–920.
- Sujalwo dan Indri Sulistyawati. (2012). Simulasi E-Commerce Pada Online Music Store. *KomuniTi*, Vol.IV(1). 53-68
- Safaat, Nazruddin. 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika.
- Puspita, R. (2013). Aplikasi Mobile Hijab Berbasis Android Hybrid, 106–111.
- Zechner, Mario, 2011, *Beginning Android Games*, Apress L.P